

REC'D 26 JUL 2004

PCT/KR 2004/001682

RO/KR 08.07.2004



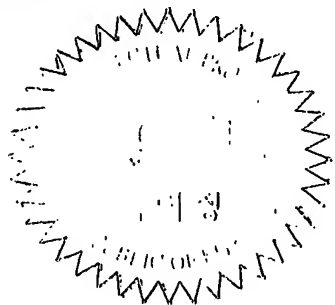
별첨 사본은 아래 출원의 원본과 동일함을 증명함.

This is to certify that the following application annexed hereto  
is a true copy from the records of the Korean Intellectual  
Property Office.

출원 번호 : 10-2004-0000326  
Application Number

출원 년 월 일 : 2004년 01월 05일  
Date of Application JAN 05, 2004

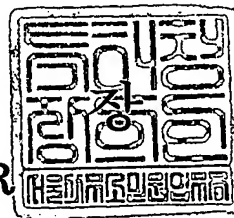
출원인 : 박경양  
Applicant(s) PARK, KYUNG YANG



2004 년 06 월 30 일

특 허 청

COMMISSIONER



**PRIORITY  
DOCUMENT**

SUBMITTED OR TRANSMITTED IN  
COMPLIANCE WITH RULE 17.1(a) OR (b)

BEST AVAILABLE COPY

## 【서지사항】

**【서류명】** 특허출원서  
**【권리구분】** 특허  
**【수신처】** 특허청장  
**【제출일자】** 2004.01.05  
**【발명의 명칭】** 이미지 광고물을 이용한 슬롯머신게임의 인터넷 광고시스템 및 그 방법  
**【발명의 영문명칭】** INTERNET ADVERTISING SYSTEM AND METHOD OF SLOT MACHINE USING IMAGE ADVERTISEMENT  
**【출원인】**  
**【성명】** 박경양  
**【출원인코드】** 4-1998-042648-7  
**【대리인】**  
**【성명】** 조의제  
**【대리인코드】** 9-1998-000509-2  
**【포괄위임등록번호】** 1999-069082-7  
**【발명자】**  
**【성명】** 박경양  
**【출원인코드】** 4-1998-042648-7  
**【우선권주장】**  
**【출원국명】** KR  
**【출원종류】** 특허  
**【출원번호】** 10-2003-0046435  
**【출원일자】** 2003.07.09  
**【증명서류】** 미첨부  
**【심사청구】** 청구  
**【취지】** 특허법 제42조의 규정에 의한 출원, 특허법 제60조의 규정에 의한 출원심사를 청구합니다. 대리인 조의제 (인)  
**【수수료】**  
**【기본출원료】** 50 면 38,000 원  
**【가산출원료】** 0 면 0 원  
**【우선권주장료】** 1 건 26,000 원  
**【심사청구료】** 24 항 877,000 원

1020040000326

출력 일자: 2004/7/1

【합계】	941,000 원
【감면사유】	개인 (70%감면)
【감면후 수수료】	300,500 원
【첨부서류】	1. 기타첨부서류[우선권증명서류 기재출]_1통

## 【요약서】

## 【요약】

본 발명은 이미지 광고물을 이용한 슬롯머신게임의 인터넷 광고시스템 및 그 방법에 관한 것으로, 특히 인터넷상에서 슬롯머신게임을 제공하는데 있어 디스플레이되는 수박, BAR, 777 등의 표시물을 특정회사로고나 이미지 광고물로 대체하여 이용자가 인터넷상에서 슬롯머신 게임을 즐기는 동시에 광고정보를 접할 수 있는 슬롯머신게임의 인터넷 광고시스템 및 그 방법에 관한 것이다.

본 발명에 따른 이미지 광고물을 이용한 슬롯머신게임의 인터넷 광고시스템은 서로 다른 광고계약의 조건에 따라 다수의 광고주로부터 전달받은 광고물들을 저장하여 관리하는 서비스 제공자서버와, 상기 서비스제공자서버로부터 제공되는 상기 광고물들로부터 광고이미지들을 생성하는 광고생성서버와, 상기 광고생성서버로부터 생성된 여러 광고이미지 중 이용자가 선택한 광고이미지를 혼합하는 광고선택서버와, 상기 광고선택서버에 의해 혼합된 광고이미지들을 슬롯머신게임의 디스플레이 화면으로 구성하는 슬롯머신 게임서버와, 이용자가 인터넷망을 통해 상기 서비스제공자서버에 회원등록을 한 후, 상기 슬롯머신 게임서버로부터 제공되는 슬롯머신 게임 서비스를 이용하는 이용자 컴퓨터로 구성되는 것을 특징으로 한다.

## 【대표도】

도 2

## 【색인어】

슬롯머신게임, 이미지 광고, 사이버 머니, 경품 쇼핑몰, POS 단말기

## 【명세서】

## 【발명의 명칭】

이미지 광고물을 이용한 슬롯머신게임의 인터넷 광고시스템 및 그 방법{INTERNET ADVERTISING SYSTEM AND METHOD OF SLOT MACHINE USING IMAGE ADVERTISEMENT}

## 【도면의 간단한 설명】

도 1은 본 발명의 실시예에 의한 이미지 광고물을 이용한 슬롯머신게임의 인터넷 광고시스템의 개략도.

도 2는 본 발명의 실시예에 의한 이미지 광고물을 이용한 슬롯머신게임의 인터넷 광고시스템의 블록 구성도.

도 3은 인터넷을 통한 광고의 카테고리형 초기화면구성의 일예를 나타내는 도면.

도 4는 휴대폰을 통한 광고의 카테고리형 초기화면구성의 일예를 나타내는 도면.

도 5 및 도 6은 광고물 디스플레이형 초기화면구성의 일예를 나타내는 도면.

도 7 및 도 8은 동일 카테고리내에서 광고계약의 조건에 따른 광고화면을 나타내는 화면창의 일예를 예시한 도면.

도 9는 슬롯머신게임의 시작화면의 일예를 나타내는 도면.

도 10은 경품쇼핑몰 사이트의 화면창의 일예를 나타내는 도면.

도 11은 본 발명에 따른 슬롯머신 게임화면의 일예를 나타내는 도면.

도 12는 본 발명에 따른 슬롯머신 게임화면의 다른예를 나타내는 도면.

도 13은 본 발명에 따른 슬롯머신 게임화면의 또 다른예를 나타내는 도면.

도 14는 도 13에서 최고의 당첨이 정해진 경우 디스플레이되는 축하메시지 화면의 일예를 나타내는 도면.

도 15는 이용자가 게임계속여부와 새로운 광고선택의 여부를 선택하기 위한 화면창의 일예를 나타내는 도면.

도 16은 이용자가 카테고리형 광고메뉴와, 디스플레이형 광고메뉴를 선택하기 위한 화면창의 일예를 나타내는 도면.

도 17은 이용자가 쇼핑몰에서 선택한 제품을 상품권이나 실물로 선택하기 위한 화면창의 일예를 나타내는 도면.

도 18은 이용자 휴대폰으로 전송된 상품권의 화면창의 일예를 나타내는 도면.

도 19는 이용자가 선택한 상품을 이용자 자신의 주소로 수령할 것인지의 여부를 묻는 화면창의 일예를 나타내는 도면.

도 20은 도 19에서 선택된 이용자 주소를 확인하기 위한 화면창의 일예를 나타내는 도면.

도 21은 이용자가 선택한 상품을 수령할 타인의 전화번호를 입력하기 위한 화면창의 일예를 나타내는 도면.

도 22는 이용자의 사이버머니를 타인에게 이체하기 위한 화면창의 일예를 나타내는 도면.

도 23은 도 22에서 타인에게 이체가 완료된 상태를 나타내는 화면창의 일예를 나타내는 도면.

도 24는 사이버머니가 이체된 타인의 휴대폰의 출력화면의 일예를 나타내는 도면.

도 25는 사이버머니가 이체된 타인의 휴대폰 전화번호가 신규등록된 경우의 화면창의 일 예를 나타내는 도면.

도 26은 본 발명에 따른 슬롯머신게임의 인터넷 광고시스템에서의 승률을 결정하기 위한 화면창의 일 예를 나타내는 도면.

도 27은 본 발명의 슬롯머신게임 결과에 따른 경품쇼핑몰 접속여부를 결정하기 위한 화면창의 일 예를 나타내는 도면.

도 28 내지 도 31은 본 발명의 실시예에 의한 이미지 광고물을 이용한 슬롯머신게임의 인터넷 광고방법의 과정을 나타내는 흐름도.

#### < 도면의 주요부분에 대한 부호 설명 >

10 : 광고주	20 : 서비스제공자서버
30 : 인터넷망	40 : 이동통신망
50,60 : 이용자 컴퓨터/휴대폰	70 : 사이버 쇼핑몰
80 : 사이버머니 정산시스템	90 : 상점
100 : 근거리통신망	110 : 광고생성서버
111 : 카테고리 광고생성서버	112 : 광고노출빈도/위치지정서버
113 : 디스플레이 광고생성서버	120 : 광고선택서버
130 : 슬롯머신 게임서버	140 : 승률선택서버
150 : 고객관리서버	160 : 경품쇼핑몰
170 : 사이버머니 정산서버	180 : 상품권/쿠폰/티켓 시스템
190 : POS 단말기	200 : 상품권/티켓/쿠폰 정산서버

210 : 배송시스템

220 : 고객관리센터

230 : 사이버머니 이체서버

## 【발명의 상세한 설명】

## 【발명의 목적】

## 【발명이 속하는 기술분야 및 그 분야의 종래기술】

- > 본 발명은 이미지 광고물을 이용한 슬롯머신게임의 인터넷 광고시스템 및 그 방법에 관한 것으로, 특히 인터넷상에서 슬롯머신게임을 제공하는데 있어 디스플레이되는 수박, BAR, 777 등의 표시물을 특정회사로고나 이미지 광고물로 대체하여 이용자가 인터넷상에서 슬롯머신 게임을 즐기는 동시에 광고정보를 접할 수 있는 슬롯머신게임의 인터넷 광고시스템 및 그 방법에 관한 것이다.
- > 현재까지 존재하는 인터넷 광고방식은 오프라인상에서 제공하는 광고의 내용을 인터넷상에서 그대로 제공하는 방식이었다. 특히, 인터넷상에서 범람하고 있는 배너광고들은 항상 모두 유사한 형태를 지니고 있으므로 사용자들에게 약간의 흥미도 유발시키지 못할 뿐만 아니라 쉽게 외면하게 만드는 문제점이 있었다. 따라서, 좀 더 매력적이고 효과적인 인터넷 광고방식의 필요성이 요구되고 있는 실정이다.

## 【발명이 이루고자 하는 기술적 과제】

- > 따라서, 본 발명의 목적은 상술한 문제점을 해소하기 위한 것으로, 인터넷상에서 슬롯머신게임을 제공하는데 있어 디스플레이되는 수박, BAR, 777 등의 표시물을 특정회사로고나 이미지 광고물로 대체함으로써, 이용자가 인터넷상에서 슬롯머신게임을 즐기는 동시에 다양한 광고 정보를 접할 수 있도록 한 슬롯머신게임의 인터넷 광고시스템 및 그 방법을 제공함에 있다.



# 【발명의 구성 및 작용】

상기 목적을 달성하기 위한 본 발명에 따른 이미지 광고물을 이용한 슬롯머신게임의 인터넷 광고시스템은 서로 다른 광고계약의 조건에 따라 다수의 광고주로부터 전달받은 광고물들을 저장하여 관리하는 서비스제공자서버와, 상기 서비스제공자서버로부터 제공되는 상기 광고물들로부터 광고이미지들을 생성하는 광고생성서버와, 상기 광고생성서버로부터 생성된 여러 광고이미지 중 이용자가 선택한 광고이미지를 혼합하는 광고선택서버와, 상기 광고선택서버에 의해 혼합된 광고이미지들을 슬롯머신게임의 디스플레이 화면으로 구성하는 슬롯머신 게임서버와, 이용자가 인터넷망을 통해 상기 서비스제공자서버에 회원등록을 한 후, 상기 슬롯머신 게임서버로부터 제공되는 슬롯머신게임 서비스를 이용하는 이용자 컴퓨터로 구성되어진다.

- > 이하, 본 발명의 바람직한 실시예를 첨부된 도면을 참조하여 상세히 설명한다.
- > 도 1은 본 발명의 실시예에 의한 이미지 광고물을 이용한 슬롯머신게임의 인터넷 광고시스템의 개략도로서, 다수의 광고주(10)와, 서비스제공자서버(20)와, 인터넷망(30)이나 이동통신망(40)을 통해 서비스제공자서버(20)와 접속할 수 있는 이용자 컴퓨터/휴대폰(50,60)과, 사이버 쇼핑몰(70), 사이버머니 정산시스템(80), 상점(90) 및 이용자가 자신의 휴대폰(60)으로 상점(90)과 접속하기 위한 근거리통신망(100)으로 구성된다.
- > 도 2는 본 발명의 실시예에 의한 이미지 광고물을 이용한 슬롯머신게임의 인터넷 광고시스템의 블록 구성도이다.
- > 도시된 바와 같이, 본 발명의 광고시스템은 본 광고게임서비스를 종합적으로 관리하는 서비스제공자서버(20)와, 광고주로부터 광고이미지를 받아 광고이미지를 생성하는 광고생성서버(110)와, 광고생성서버(110)의 하부 시스템으로 광고 내용에 따라 분류된 카테고리별로 분리

해 광고이미지를 연결시키는 카테고리 광고생성서버(111)와, 광고의 조건(금액, 경품제공 등)에 따라 광고노출빈도와 위치를 지정하는 광고노출빈도/위치지정서버(112)와, 광고노출빈도/위치지정서버(112)에 따라 광고를 노출시키는 디스플레이 광고생성서버(113)가 구성된다.

그리고, 이와 같은 하부 시스템을 갖는 광고생성서버(110)에 따라 생성된 여러 광고이미지가 통합되어 있는 통합사이트에서 이용자가 광고이미지를 선택하는 경우 슬롯머신 게임으로 연결시키는 광고선택서버(120)와, 이용자의 광고선택에 따라 선택된 광고이미지를 디스플레이 화면으로 구성하는 슬롯머신 게임서버(130)와, 이용자가 게임의 승률을 정할 수 있도록 하는 승률선택서버(140)와, 고객의 회원정보, 사이버머니정보등을 관리하는 고객관리서버(150)와, 게임의 결과에 따른 경품을 제공하는 경품쇼핑몰(160)과, 경품쇼핑과 게임결과에 따른 사이버머니를 정산하는 사이버머니 정산서버(170)와, 게임결과 혹은 경품쇼핑결과에 따른 상품권, 티켓, 쿠폰 등을 관리 배송하는 상품권/쿠폰/티켓 시스템(180)과, 본 게임을 즐기는 이용자의 컴퓨터/휴대폰(50,60)과 서비스제공서버(20)를 연결하는 인터넷망(30)과 이동통신망(40)이 구비된다.

▷ 그리고, 이용자가 상품권, 티켓, 쿠폰 등을 사용할 수 있는 상점(백화점, 영화관, 음식점, 자동차대리점 등)의 POS 단말기(190)와, 이용자의 휴대폰(60)과 상기 POS 단말기(190)와의 통신을 가능하게 하는 근거리통신망(바코드, Ir, RF, Bluetooth 등 :100)과, 이용자가 상점에서 사용한 상품권/티켓/쿠폰 등을 정산해 주는 상품권/티켓/쿠폰 정산서버(200)과, 이용자가 경품쇼핑몰(160)에서 선택한 상품을 이용자의 요구에 따라 택배회사와 연결하여 배송처리하는 배송시스템(210)과, 배송처리 및 고객의 요구사항과 애로사항을 파악하는 고객관리센터(call center: 220)와, 사이버머니를 이용자의 요구에 따라 타 이용자에게 이체시킬 수 있도록 하는 사이버머니 이체서버(230)로 구성된다.

- 본 발명의 광고서비스를 제공하기 위해 서비스제공자는 광고대행사 혹은 광고주와의 광고계약을 완료하고 계약의 내용을 서비스제공자서버(20)에 등록시키고, 광고주로부터 광고이미지를 전달받아 서비스제공자서버(20)에 저장시키면 서비스제공자서버(20)에 등록된 광고계약의 조건(광고금액, 노출빈도, 화면에서의 노출위치)에 따라 광고생성서버(110)에서는 하부 시스템인 카테고리 광고생성서버(111), 광고노출빈도/위치지정서버(112), 디스플레이 광고생성서버(113)와 연동하여 도 3 내지 도 6에 도시된 바와 같이, 광고의 카테고리형 화면과 디스플레이형 화면에 광고 노출을 준비하게 된다.
- 도 3은 인터넷을 통한 광고의 카테고리형 초기화면구성을 나타내며, 도 4는 휴대폰을 통한 광고의 카테고리형 초기화면구성을 나타내고, 도 5 및 도 6은 광고물 디스플레이형 초기화면구성을 나타낸다.
- 도 3 및 도 4에 나타난 바와 같이, 광고의 카테고리형 초기화면구성은 상단에 이용자의 고유ID(ID: 1234567 또는 01X-XXX-XXXX)와 사이버머니량(Amount: 00000원)이 표시되고, 하단에는 카테고리별 구성(1.맥주, 2.자동차, 3.휴대폰, 4.냉장고, 5.신용카드)과 경품 및 이체버튼으로 구성되어진다.
- 또한, 도 5 및 도 6에 나타난 바와 같이, 광고의 디스플레이형 초기화면구성은 상단에 이용자의 고유ID(ID: XXX-XXXX)와 사이버머니량(Amount: 00000원)이 표시되고, 하단에는 디스플레이 화면이 표시된다.
- 먼저, 도 5의 로고선택화면창에 나타나 있는 로고들은 데이터베이스에 저장되어 있는 수많은 로고들 중에서 광고금액에 따라 자동으로 선택된 로고들로서 예를 들면, "OB, SAMSUNG, H, KIA, SK, KT"와 같이 화면이 구성되며, 도 6의 로고선택화면창의 경우는 도 5의 로고선택화면창에서 선택되어진 로고들 가운데 광고금액을 적게 낸 KIA의 로고가 빠지고 광고금액을 많이

넨 KB\*가 추가되어 로고선택화면이 "OB, SAMSUNG, H, SK, KT, KB\*"와 같이 자동으로 재구성되는 것을 예시하고 있다.

이와 같이, 광고금액에 따라 선택된 로고들은 이용자의 선택에 의해 슬롯머신게임화면으로 구성되어진다.

또한, 카테고리 광고화면에서도 도 7 및 도 8에 나타난 바와 같이, 같은 카테고리내에서 광고계약의 조건(광고금액, 빈도, 위치)에 따라 광고디스플레이를 준비하여 광고화면을 구성할 수도 있다.

도 7 및 도 8은 동일 카테고리내에서 광고계약의 조건에 따른 광고화면을 나타내는 화면창을 예시한 것으로써, 예를 들어, 여러개의 카테고리에서 맥주에 관한 광고화면을 광고계약의 조건에 따라 "OB, HITE, MILLER, BUD, CASS, KIRIN"과 같이 구성할 수 있다. 특히, 도 8에서 박스처리된 "OB"는 이용자가 슬롯머신게임에서 이용하고자 하는 광고 로고를 "OB"로 선택한 경우의 화면을 나타내는 것이다.

> 도 8의 화면창에서 이용자가 게임에 이용하고자 하는 광고("OB")를 선택하게 되면 광고선택서버(120)는 도 9에 나타난 바와 같이, 그 회사의 대표광고로고와 주광고로고나 이미지를 혼합(회사로고 "OB"와 상품명 "LAGER"를 혼합)함에 따라, 이에 연동하는 슬롯머신 게임서버(130)는 슬롯머신게임의 초기화면을 구성하게 된다.

> 도 9는 슬롯머신게임의 시작화면으로서, 게임준비상태에서 이용자는 카지노에서 슬롯머신게임을 하는 것과 같이 스피ن(SPIN)버튼을 누르기만 하면 된다. 이때, 슬롯머신게임 화면은 일반슬롯머신게임과는 달리 상단에 이용자의 ID(ID: 1234567)와 사이버머니 누계(AMOUNT: 1000원)를 항상 보여준다.

또한, 이용자가 사이버머니 누계로 경품을 고를 수 있도록 경품버튼을 디스플레이하여 이용자가 경품버튼을 누르게 되면 도 10에 나타난 바와 같은 경품쇼핑몰(160)로 연결된다.

이용자가 도 9의 슬롯머신게임 시작화면에서 스피너버튼을 눌러 게임을 시작하면 슬롯머신 게임 프로그램에 따라 정해진 승율로 도 11에 나타난 바와 같이, 게임결과가 결정되며 매게임이 종료될때마다 게임비용을 지불하게 되는데 초기사이버머니는 회원가입시 무료로 제공할 수도 있으며, 일정금액을 게임비용으로 구매할 수도 있다.

도 11은 슬롯머신 게임화면의 일예를 나타내는 것으로써, 상단에 표시된 990원은 초기사이버머니 1000원에서 게임비용 10원을 공제한 금액을 나타내고, 100원은 게임결과(박스처리된 로고 "LAGER OB OB OB")에 따라 정해진 당첨금이며, 1090원은 990원과 100원이 합산된 누적금액을 나타내는 것이다.

> 도 12는 슬롯머신 게임화면의 다른예를 나타내는 것으로써, 그 게임결과가 박스처리된 "LAGER OB LAGER LAGER"로 결정되어 당첨금이 "0원"인 경우를 나타내는 것이다.

> 도 13은 슬롯머신 게임화면의 또 다른예를 나타내는 것으로써, 1234567이라는 ID와 1080원의 사이버머니를 보유한 이용자가 슬롯머신게임을 한 결과 화면에서와 같이 그 게임결과가 박스처리된 "OB OB OB OB"로 결정되어 최고의 당첨금에 당첨된 경우를 나타낸다. 즉, 최고의 당첨이 정해진 경우에는 대표광고("OB")가 한줄에 정렬되어 디스플레이되게 된다.

> 도 14는 도 13에서 최고의 당첨이 정해진 경우 디스플레이되는 축하메시지 화면을 나타내는 것으로써, 당첨축하 팽파레와 함께 "축당첨"이라는 글자가 화면상에 디스플레이되며, 사이버머니 누계란(AMOUNT)에 당첨금 10만원이 사이버머니 정산서버(170)와 연계되어 고객관리서버(150)에 기록됨과 동시에 화면에 디스플레이되고 이를 합한 사이버머니 누계가

고객관리서버(150)와 사이버머니 정산서버(170)에 정산 기록됨과 동시에 화면에 디스플레이된다.

이어서, 이용자는 도 14의 화면구성에서와 같이, "경품쇼핑몰로 가시겠습니까 ?" 라는 질문에 대해 "예"버튼을 누르면 슬롯머신 게임서버(130)는 도 10과 같은 화면구성을 갖는 경품쇼핑몰(160)로 안내를 하며, 이용자가 "노"버튼을 누르면 도 15에 나타난 바와 같이, (1)게임계속여부를 묻는 질문("게임을 계속 하시겠습니까?")과 이어서 (2)새로운 광고선택 여부를 묻는 질문("새로운 광고를 선택하시겠습니까?")으로 구성되는 화면창이 출력되어 이용자는 이러한 질문에 각각 응하게 된다. 이 때, 고객이 게임을 계속하고자 하여 (1)번 질문에 대하여 "예"버튼을 선택한 다음 이어서 "새로운 광고를 선택하시겠습니까 ?" 라는 질문에 대하여 "예"버튼을 선택하게 되면 도 16에 나타난 바와 같이 "원하시는 광고형태를 누르세요"라는 질문에 대해 (1)카테고리형 광고메뉴와, (2)디스플레이형 광고메뉴 중에서 이용자는 원하는 광고 형태를 선택하게 된다.

> 여기서, 이용자가 (1)카테고리형 광고메뉴를 선택하게 되면 전술했던 바와 같이 초기화면인 도 3 또는 도 4의 화면이 출력되어 이용자가 원하는 품목을 선택하게 되며, 이용자가 (2)디스플레이형 광고메뉴를 선택하게 되면 도 5 또는 도 6의 화면이 출력됨에 따라 이용자는 원하는 광고 로고를 선택하게 되는 것이다.

▶ 한편, 도 15에 나타난 화면에서 이용자가 "(1)게임을 계속 하시겠습니까"라는 질문에 "노"버튼을 선택하게 되면 게임은 종료된다.

▶ 한편, 도 15에 나타난 화면에서 이용자가 "(1)게임을 계속 하시겠습니까"라는 질문에 "예"버튼을 선택하고, "(2)새로운 광고를 선택하시겠습니까"라는 질문에 "노"버튼을 선택하는 경우에는 전술한 게임시작화면인 도 9의 최초 선택된 광고게임화면으로 돌아가게 된다.

한편, 이용자의 선택에 의해 경품쇼핑몰(160)로 안내가 된 경우에는 도 10에 도시된 바와 같이, 예를 들어, 이용자가 경품쇼핑몰(160)에서 (1)자전거 (2)카메라 (3)발레공연 (4)선그라스 (5)XX백화점 상품권 중에서 (2)번 "카메라"를 선택하게 되면 도 17에 도시된 바와 같이 "회원님께서는 단가 10만원의 카메라를 구매하셨습니다. (1)제휴백화점 상품권으로 받으시겠습니까? (2)실물을 받으시겠습니까?" 라는 화면창이 출력된다. 이에 따라, 이용자는 자신의 선택에 따라 백화점에서 카메라를 바꿀수 있는 상품권을 받을 수도 있고, 실물을 받을 수도 있게 되는 것이다.

> 여기서, 이용자가 (1)번의 제휴백화점 상품권을 선택하는 경우, 경품쇼핑몰(160)을 상품권/티켓/쿠폰시스템(180)과 연동하여 서비스제공자서버(20)을 통해 고객관리서버(150)에 등록된 고객의 휴대폰(60)으로 이동통신망(40)을 이용해 SMS로 상품권을 전송해준다. 이에 따라, 이용자는 도 18에 도시된 바와 같이, 자신의 휴대폰에서 저장버튼을 누르게 되면 휴대폰의 일정 메모리에 상품권이 자동저장되며, 이용자는 이 상품권을 관련상점에서 바코드, Ir, RF, Bluetooth 등의 근거리 통신방식을 이용하거나 점원에게 직접 보여주어 사용할 수 있게 되는 것이다.

> 한편, 고객이 경품쇼핑몰(160)에서 자신이 선택한 "카메라"를 실물로 수령하기 위하여 도 17의 화면창에서 "회원님께서는 단가 10만원의 카메라를 구매하셨습니다. 제휴 백화점 상품권으로 받으시겠습니까? 아니면 실물을 받으시겠습니까?" 라는 질문에 대하여 실물로 받겠다고 선택하는 경우에는 실물 상품을 배송받기 위해서 주소지 확인절차를 거친후 배송시스템(210)에 의해 배송처리가 이루어진다.

> 이러한 주소지 확인 절차는 먼저 도 19에 나타난 바와 같이, 이용자가 "본인 주소지로 수령하시겠습니까?" 라는 질문에 (1)번: 예, (2)번: 아니오 버튼중에서, 1번의 "예" 버튼을 선택

택하게 되면 도 20에 나타난 바와 같이, 이용자의 주소지가 표시되는 화면창이 출력됨으로써, 이에 대해 이용자는 화면창에 표시된 주소지가 맞으면 "예" 버튼을 누르고, 만약 틀린 주소이면 "주소확인할 전화번호를 입력하세요" 라는 안내문에 따라 자신의 휴대폰 전화번호를 입력하게 된다.

그러나, 이용자가 선택한 상품인 "카메라"를 타인에게 선물하고자 하여 도 19의 화면창에서 "본인 주소지로 수령하시겠습니까 ?" 라는 질문에 2번의 아니오 버튼을 선택하게 되면 도 21에 나타난 바와 같이, "보내시고자 하는 분의 전화번호를 입력하세요" 라는 안내문에 따라 이용자는 선물하고자 하는 사람의 전화번호를 입력하게 됨으로써 고객센터(콜센터)(220) 시스템으로 연결되어 콜센터(220)에서는 상품을 받을 사람에게 전화를 걸어 주소를 확인한 후 확인된 주소를 저장함에 따라 자동으로 배송시스템(210)에 연결되어 배송처리된다.

> 또한, 이용자가 게임에서 얻은 사이버머니는 다른 이용자에게 선물할 수도 있는데 전술한 도 3의 화면구성에서, 이용자가 이체버튼을 선택하게 되면 사이버머니 정산서버(170), 고객관리서버(150), 사이버머니 이체서버(230)로 연결되어 도 22의 화면창에 나타난 바와 같이, "받으실 분의 ID(전화번호)를 입력하세요" 라는 안내문에 따라 이용자가 사이버머니를 이체받을 사람의 전화번호(0XX-XXX-XXXX)를 입력하고 이어서 금액(100,000)을 입력하게 되면 받는 사람의 ID(전화번호)로 자동이체된다.

> 이어서, 도 23에 나타난 바와 같이, "0XX-XXX-XXXX로 100,000원 이체완료, 게임 종료하시겠습니까 ?" 라는 질문창이 출력됨에 따라, 이용자는 게임의 종료 여부를 선택하게 된다.

> 이 때, 서비스제공자서버(20)는 도 24에 나타난 바와 같이, 이체받는 이용자의 휴대폰으로 SMS("슬롯머신 광고게임, 사이버머니 이체, 보내신분: 01X-XXX-XXXX, 금액: 100,000원")를



통해 이체사실을 통보하며, 이체받은 사람이 기존 이용자가 아닐 경우에는 자동으로 고객의 휴대폰 전화번호를 ID로 하여 고객관리서버(150)에 자동으로 신규이용자 등록을 하고 이사실에도 25에 나타난 바와 같이, 이 신규 이용자에게 SMS(슬롯머신 광고게임, 사이버머니 이체, 보내신분: 01X-XXX-XXXX, 금액: 100,000원, 귀하의 ID: 0XX-XXX-XXXX")로 통지를 해주고 신규이용자가 접속확인버튼을 누르게 되면 고객관리서버(150)로 연결되어 고객정보를 추가등록할 수 있게 된다.

> 또한, 본 발명에서 제공하는 슬롯머신게임은 이용자가 승률을 정하게 함으로써 이용자의 선택권을 높일 수 있도록 하였다. 예를 들어, 승률 척도를 HIGH:10부터 LOW:1까지 10등분하여 이용자가 원하는 승률을 입력할 수 있도록 한다. 이러한 승률의 입력은 전술한 도 9의 게임시작화면에 나타난 바와 같이, 승률선택버튼을 선택하여 승률을 선택할 수 있으며, 이용자가 게임시작전이나 게임중이라도 언제든지 할 수 있다. 만약, 이용자가 승률을 정하지 않으면 디폴트(Default)로 정해진 승률에 따라 슬롯머신게임이 이루어지게 된다.

> 도 9에 디스플레이된 게임시작화면은 디폴트로 정해진 승률에 따른 게임비용으로서 1게임당 10원의 사이버머니 비용이 감액되는 것을 보여주고 있다. 이 화면창에서 이용자가 승률버튼을 누르게 되면 승률선택서버(140)로 연결되어 도 26의 화면창이 출력된다. 즉, 이용자가 승률을 결정하는 방식은 도 26의 화면창에 나타난 바와 같이, 이용자가 승률을 HIGH:10으로 정하는 경우에는 자동으로 승률 10에 대응되는 게임비용 100원이 박스(BOX)로 표시된다. 이에 따라, 1게임:100이 자동으로 디스플레이된다.

▷ 이 때, 이용자가 확인버튼을 누르게 되면 도 9에 나타나 있는 게임시작화면으로 다시 연결되어 이용자는 1게임당 100원의 사이버머니 비용으로 게임을 하게되며, 이때의 승률은 LOW:1의 승률이 X라 하면 HIGH:10의 승률은 X에 10배의 승수를 곱한 것이 되는 것이다. 이와 같은

본 발명의 승률결정방식에 의하면, 당첨금액은 고정시키면서 승률을 자유자재로 정하고 승률에 따른 비용을 부담하는 새로운 형태의 게임을 즐길 수 있게 되는 것이다.

또한, 본 발명의 슬롯머신게임은 이용자가 사이버머니에 대한 부담을 느끼지 않고 단지 게임만 즐기고 광고에 충실을 기하기 위해 사이버머니와 관계없이 게임을 할 수 있는데 도 27의 화면창에 예시된 바와 같이, 다른 조건은 동일한 가운데 게임결과에 따라 경품(상품, 티켓, 쿠폰, 상품권 등)을 제공받을 수도 있다.

상술한 바와 같이, 본 발명의 슬롯머신 광고게임은 이용자가 이용자컴퓨터(50)나 휴대폰(60)을 통해 서비스제공자서버(20)에 접속하여 온라인 상태에서 이미지 광고물을 이용한 슬롯머신게임을 이용하는 방식이지만, 특히 휴대폰(60)을 이용하여 슬롯머신 광고게임을 이용하게 되면 무선인터넷 통신비용이 과다하여 사용자의 비용부담을 가중시키게 되므로 이러한 통신비용을 줄이기 위한 다른 방안으로는 이용자가 서비스제공자서버(20)에 접속한 상태에서 특정 광고 이미지를 선택하고 선택한 광고 이미지와 광고게임 프로그램을 다운로드하여 게임을 이용할 수도 있도록 한다. 이러한 경우, 이용자는 서비스제공자서버(20)에 접속하지 않은 상태에서 게임을 즐기다가 일정한 점수를 획득하거나 경품에 당첨된 경우 혹은 사이버머니를 충전할 필요가 있을 경우에 서비스제공자서버(20)에 접속하게 되므로 온라인 상태로 게임을 이용하는 경우에 비해 통신비용을 줄일 수 있게 되는 것이다.

그리고, 상술한 슬롯머신 게임서버는 슬롯머신게임 서비스중에 상기 이용자 단말기와 양방향으로 통신하여 질의응답형 광고퀴즈를 제공한다. 즉, 슬롯머신 광고게임중에 광고와 관련된 질문을 하여 이용자가 이에 답하게 하는 쌍방향 질의응답형 광고퀴즈시스템의 적용도 가능하다. 이러한 시스템을 적용하게 되면 이용자의 기계적인 게임참여를 방지하고 이용자의 실질적인 참여를 유도하게 되어 이용자에게 광고 인지도를 높일 수 있게 된다. 예를 들면, OB 맥주

의 "LAGER" 브랜드를 광고하는 게임인 경우 슬롯머신게임을 수십회 수행한 후 "OB 맥주의 새로운 브랜드는?" 이라는 질문을 던지고 이용자가 "LAGER" 라는 답을 할 경우 다시 게임을 진행하게 하고, 일정횟수 게임을 한 후 "젊은이의 특 쏘는 맥주는?" 라는 질문에 "LAGER"라는 답을 유도함으로써 광고효과를 증진시킬 수 있게 되는 것이다.

- >       상기와 같은 구성을 갖는 본 발명의 슬롯머신게임의 인터넷 광고 시스템에 의한 광고방법을 도 28 내지 도 31을 참조하여 상세하게 설명한다.
- >       도 28 내지 도 31은 본 발명의 실시예에 의한 이미지 광고물을 이용한 슬롯머신게임의 인터넷 광고방법의 과정을 나타내는 흐름도이다.
- >       도시된 바와 같이, 본 발명의 광고서비스를 제공하기 위해 서비스제공자는 광고대행사 혹은 광고주와의 광고계약을 완료하고 계약의 내용을 서비스제공자서버(20)에 등록(S10)시키고, 광고주로부터 광고이미지를 전달받아 서비스제공자서버(20)에 저장(S20)시키면 서비스제공자서버(20)에 등록된 광고계약의 조건(광고금액, 노출빈도, 화면에서의 노출위치)에 따라 광고생성서버(110)에서는 하부 시스템인 카테고리 광고생성서버(111), 광고노출빈도/위치지정서버(112), 디스플레이 광고생성서버(113)와 연동하여 광고의 카테고리형 화면과 디스플레이형 화면에 광고 노출을 준비(S30)한다.
- >       이어서, 이용자는 본 발명의 슬롯머신 광고게임을 이용하기 위하여 이용자 컴퓨터(50)를 통해 서비스제공자서버(20)에 접속하여 간단한 회원가입절차를 거쳐 고유 ID를 부여(S40)받는다. 이 때, 이용자의 휴대폰 번호 자체를 ID로 활용할 수도 있다.

이 때, 이용자는 회원가입시 게임을 이용할 수 있는 소정액의 사이버 머니를 무료로 제공(S50)받게 된다. 또한, 이용자는 전화번호에 과금하거나 기타 결제수단을 이용하여 사이버 머니를 구매할 수도 있다.

이어서, 이용자는 서비스제공자서버(20)로부터 부여받은 ID의 인증(S60)을 거쳐 본 발명의 슬롯머신 광고게임 서비스를 이용하게 된다. 여기서, 이용자가 ID를 자신의 휴대폰을 이용하여 서버에 접속하는 경우에는 서버가 자동으로 휴대폰 번호를 인지하므로 별도로 이용자ID를 입력할 필요가 없게 된다.

이어서, 상술한 S30단계에서 광고노출준비가 완료됨에 따라, 이용자는 광고생성서버(110)로부터 제공되는 이미지 광고들 중에서 슬롯머신 광고게임에 이용하고자 하는 특정 이미지 광고를 선택(S70)한다.

이에 따라, 광고선택서버(120)는 이용자가 선택한 특정 이미지 광고 즉, 특정 회사의 대표광고로고와 주광고로고나 이미지를 혼합(예를 들어, 회사로고 "OB"와 상품명 "LAGER"를 혼합)시켜 슬롯머신게임의 초기화면을 구성(S80)하고 이를 슬롯머신 게임서버(130)와 연동시킨다.

이어서, 이용자는 HIGH:10부터 LOW:1까지 10등분되어 있는 승률 척도에서 자신이 원하는 승률을 임의로 결정(S90)한다. 전술한 바와 같이, 이러한 승률의 선택적인 입력은 이용자가 게임시작전이나 게임중이라도 언제든지 할 수 있으며, 만약, 이용자가 승률을 정하지 않으면 디폴트(Default)로 정해진 승률에 따라 슬롯머신게임이 진행된다.

이와 같이, 이용자에 의해 승률이 결정되면 정해진 승률에 대응되는 게임비용으로 게임이 진행된다. 즉, 이용자는 카지노에서 슬롯머신게임을 하는 것과 같이 화면상에 디스플레이되는 스피ن(SPIN)버튼을 눌러 게임을 시작(S100)하게 된다.

이용자가 슬롯머신게임 시작화면에서 스피ن버튼을 눌러 게임을 시작하면 슬롯머신게임 프로그램에 따라 정해진 승율로 게임결과가 결정되며 매게임이 종료될때마다 게임비용을 지불하게 된다.

이 후, 게임결과에 대한 당첨 여부가 확인(S110)되어 만약, 당첨이 된 경우 특히, 최고의 당첨금에 당첨된 경우에는 당첨축하 팽파레와 함께 "축당첨"이라는 글자가 화면상에 디스플레이되며, 당첨금이 합산된 사이버머니의 누계금액이 고객관리서버(150)와 사이버머니 정산서버(170)에 정산 기록(S120)됨과 동시에 화면에 디스플레이된다.

> 이어서, 이용자는 사이버머니의 이체 여부를 결정(S130)하여 게임에서 얻은 사이버머니를 다른 이용자에게 선물하고자 하여 이체버튼을 선택하게 되면, 사이버머니 정산서버(170), 고객관리서버(150), 사이버머니 이체서버(230)로 연결되어 "받으실 분의 ID(전화번호)를 입력하세요" 라는 안내문에 따라, 사이버머니를 이체받을 사람의 전화번호를 입력한 다음 이체할 금액을 입력(S140)한다.

> 이 때, 서비스제공자서버(20)는 S140단계에서 입력된 전화번호가 데이터베이스에 등록되어 있는 전화번호인지의 여부를 확인(S150)하여, 등록되어 있는 전화번호이면 이체받을 사람의 전화번호(ID)로 자동이체(S160)시킨다. 그러나, 만약, 데이터베이스에 등록이 되어 있지 않은 전화번호인 경우에는 이체받을 사람의 휴대폰 전화번호를 ID로 하여 고객관리서버(150)에 자동으로 신규이용자 등록(S170)을 한후 자동이체시키게 된다.

이 후, 서비스제공자서버(20)는 이체받는 이용자의 휴대폰으로 SMS(예를 들어, "슬롯머신 광고게임, 사이버머니 이체, 보내신분: 01X-XXX-XXXX, 금액: 100,000원, 귀하의 ID: OXX-XXX-XXXX")를 통해 이체정보 및 신규이용자 ID 정보를 통보(S180)하게 된다.

한편, 이어서, 이용자가 사이버머니의 이체 여부를 결정하는 S130단계에서 사이버머니의 이체를 원하지 않을 경우, 이용자는 경품쇼핑몰(160)으로의 이동 여부를 결정(S190)하게 된다. 이때, 이용자가 경품쇼핑몰(160)로 이동하는 경우, 이용자는 경품쇼핑몰(160)에서 특정 상품(예를 들어, "카메라")을 선택(S280)한다.

이어서, 이용자는 자신이 선택한 상품을 제휴 백화점의 상품권으로 수령할 것인지의 여부를 결정(S290)하여, 상품권으로 수령하고자 하는 경우에는 경품쇼핑몰(160)을 상품권/티켓/쿠폰시스템(180)과 연동하여 서비스제공자서버(20)을 통해 고객관리서버(150)에 등록된 이용자의 휴대폰(60)으로 이동통신망(40)을 통해 SMS로 상품권을 전송(S300)해준다. 이에 따라, 이용자는 자신의 휴대폰에서 저장버튼을 눌러 휴대폰의 일정 메모리에 상품권을 저장시키고, 저장된 상품권을 관련상점에서 바코드, Ir, RF, Bluetooth 등의 근거리 통신방식을 이용하거나 점원에게 직접 보여주어 사용(S310)하게 되며, 이용자가 상점에서 사용한 상품권은 상점과 연결되어 있는 상품권/티켓/쿠폰 정산서버(200)에 의해 정산(S320)되어진다.

그러나, 이용자가 자신이 선택한 상품을 제휴 백화점의 상품권으로 수령할 것인지의 여부를 결정(S290)하는 과정에서 상품권으로 수령하지 않고 실물로 수령하기를 원할 경우에는 본인주소지로 상품을 수령할 것인지의 여부를 결정(S330)하게 된다. 여기서, 이용자는 본인주소지로의 상품의 수령을 원할 경우 화면상에 디스플레이되는 본인주소지를 확인(S340)한 후, 배송시스템(210)에 의해 배송처리(S350)가 이루어지게 된다.

만약, 본인주소지로 상품을 수령할 것인지의 여부를 결정(S330)하는 과정에서 이용자가 선택한 상품을 타인에게 선물하고자 하는 경우에는 상품을 수령할 사람의 전화번호를 입력(S360)하게 되면 고객센터(220)에서는 상품을 받을 사람에게 전화를 걸어 주소를 확인(S370)한 후 확인된 주소를 저장함에 따라 자동으로 배송시스템(210)에 의해 배송처리된다.

한편, 이용자가 경품쇼핑몰(160)으로의 이동 여부를 결정(S190)하는 과정에서, 경품쇼핑몰(160)으로의 이동을 원치 않을 경우, 이용자는 게임을 계속해서 진행할 것인지의 여부를 결정(S200)하여 게임을 계속해서 하고자 할 경우에는 새로운 이미지광고를 선택할 것인지의 여부를 결정(S210)하게 된다. 이 때, 이용자가 새로운 이미지광고를 선택하고자 하는 경우에는 카테고리형 광고선택을 할 것인지의 여부를 결정(S220)하여 화면상에 디스플레이되는 카테고리별 품목을 선택(S230)하거나 아니면, 디스플레이형 광고를 선택(S240)하게 된다.

> 이어서, 이용자가 카테고리형이나 디스플레이형 광고형태 중에서 원하는 이미지광고를 선택(S250)하게 되면 슬롯머신게임의 화면이 재구성(S260)됨에 따라 이용자는 다시 게임을 시작하게 되는 것이다.

> 그러나, 이용자가 게임을 계속해서 진행할 것인지의 여부를 결정(S200)하는 과정에서 게임의 진행을 원치 않을 경우에는 화면상에 게임종료화면이 디스플레이되면서 게임이 종료(S270)된다.

> 그리고, 새로운 이미지광고를 선택할 것인지의 여부를 결정(S210)하는 과정에서 이용자가 새로운 이미지광고의 선택을 원치 않을 경우에는 이용자가 최초로 선택한 광고게임화면으로 돌아가게 된다.

한편 본 발명의 상세한 설명에서는 구체적인 실시예에 관해 설명하였으나, 본 발명의 범위에서 벗어나지 않는 한도 내에서 여러 가지 변형이 가능함은 물론이다. 그러므로 본 발명의 범위는 설명된 실시예에 국한되어 정해져서는 아니되며 후술하는 특허청구의 범위뿐만 아니라 이 특허청구의 범위와 균등한 것들에 의해 정해져야 한다.

#### 【발명의 효과】

상술한 바와 같이, 본 발명에 따르면, 인터넷상에서 슬롯머신게임을 제공하는데 있어 디스플레이되는 수박, BAR, 777 등의 표시물을 특정회사로고나 이미지 광고물로 대체함으로써, 인터넷상에서 슬롯머신게임을 즐기는 이용자들에게 다양한 광고정보를 지속적으로 제공하여 광고효과를 극대화할 수 있는 효과가 있다.



**【특허청구범위】****【청구항 1】**

서로 다른 광고계약의 조건에 따라 다수의 광고주로부터 전달받은 광고물들을 저장하여 관리하는 서비스제공자서버와,

상기 서비스제공자서버로부터 제공되는 상기 광고물들로부터 광고이미지들을 생성하는 광고생성서버와,

상기 광고생성서버로부터 생성된 여러 광고이미지 중 이용자가 선택한 광고이미지를 혼합하는 광고선택서버와,

상기 광고선택서버에 의해 혼합된 광고이미지들을 슬롯머신게임의 디스플레이 화면으로 구성하는 슬롯머신 게임서버와,

이용자가 인터넷망을 통해 상기 서비스제공자서버에 회원등록을 한 후, 상기 슬롯머신 게임서버로부터 제공되는 슬롯머신게임 서비스를 이용하는 이용자 단말기로 구성되는 것을 특징으로 하는 이미지 광고물을 이용한 슬롯머신게임의 인터넷 광고시스템.

**【청구항 2】**

제 1 항에 있어서, 상기 광고생성서버는

상기 서비스제공자서버로부터 제공되는 상기 광고물들을 광고 내용에 따라 카테고리별로 구분하여 광고이미지들을 생성하는 카테고리별 광고생성서버와,

상기 광고주와의 광고계약의 조건에 따라 광고이미지의 노출빈도와 위치를 지정하는 광고노출빈도/위치지정서버와,

상기 광고노출빈도/위치지정서버에 의해 정해진 노출빈도와 위치에 따라 광고이미지를 생성하는 디스플레이 광고생성서버로 구성되는 것을 특징으로 하는 이미지 광고물을 이용한 슬롯머신게임의 인터넷 광고시스템.

**【청구항 3】**

제 1 항에 있어서,

상기 슬롯머신게임 서비스 이용시 상기 이용자가 게임의 승률을 임의로 결정할 수 있는 승률선택서버를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 이미지 광고물을 이용한 슬롯머신게임의 인터넷 광고시스템.

**【청구항 4】**

제 1 항에 있어서, 상기 서비스제공자서버는

상기 이용자가 회원으로 등록시 일정액의 사이버머니를 무료로 제공하는 것을 특징으로 하는 이미지 광고물을 이용한 슬롯머신게임의 인터넷 광고시스템.

**【청구항 5】**

제 4 항에 있어서,

상기 이용자의 회원정보와 사이버머니를 관리하는 고객관리서버를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 이미지 광고물을 이용한 슬롯머신게임의 인터넷 광고시스템.

**【청구항 6】**

제 1 항에 있어서, 상기 서비스제공자서버는

상기 이용자가 상기 슬롯머신게임 서비스 이용 결과 당첨이 된 경우, 일정액의 사이버머니 당첨금을 지불하는 것을 특징으로 하는 이미지 광고물을 이용한 슬롯머신게임의 인터넷 광고시스템.

**【청구항 7】**

제 6 항에 있어서,

상기 이용자가 상기 서비스제공자서버로부터 지급받은 사이버머니를 다른 이용자에게 이체할 수 있는 사이버머니 이체서버를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 이미지 광고물을 이용한 슬롯머신게임의 인터넷 광고시스템.

**【청구항 8】**

제 6 항에 있어서,

상기 이용자가 상기 서비스제공자서버로부터 지급받은 사이버머니 누계로 경품을 선택하여 제공받을 수 있는 경품쇼핑몰을 더 포함하는 것을 특징으로 하는 이미지 광고물을 이용한 슬롯머신게임의 인터넷 광고시스템.

**【청구항 9】**

제 8 항에 있어서,

상기 슬롯머신 게임결과 당첨된 사이버머니와 상기 경품쇼핑몰에서 사용한 사이버머니를 정산하는 사이버머니 정산서버를 더 포함하는 것을 특징으로 하는 이미지 광고물을 이용한 슬롯머신게임의 인터넷 광고시스템.

**【청구항 10】**

제 1 항에 있어서,

상기 이용자 단말기는 상기 서비스제공자서버를 통해 제공되는 특정광고 이미지와 광고 게임 프로그램을 상기 인터넷망을 통해 다운로드하여 오프라인상에서 상기 이용자가 슬롯머신 게임 서비스를 이용할 수 있는 것을 특징으로 하는 이미지 광고물을 이용한 슬롯머신게임의 인터넷 광고 시스템.

【청구항 11】

제 10 항에 있어서,

상기 이용자가 오프라인상에서 슬롯머신게임 서비스를 이용하는 중에 일정한 점수를 획득한 경우 상기 서비스제공자서버에 접속하는 것을 특징으로 하는 이미지 광고물을 이용한 슬롯머신게임의 인터넷 광고 시스템.

【청구항 12】

제 10 항에 있어서,

상기 이용자가 오프라인상에서 슬롯머신게임 서비스를 이용하는 중에 경품에 당첨이 된 경우 상기 서비스제공자서버에 접속하는 것을 특징으로 하는 이미지 광고물을 이용한 슬롯머신게임의 인터넷 광고 시스템.

【청구항 13】

제 10 항에 있어서,

상기 이용자가 오프라인상에서 슬롯머신게임 서비스를 이용하는 중에 사이버머니를 충전하고자 하는 경우 상기 서비스제공자서버에 접속하는 것을 특징으로 하는 이미지 광고물을 이용한 슬롯머신게임의 인터넷 광고 시스템.

**【청구항 14】**

제 1 항에 있어서,

상기 슬롯머신 게임서버는 슬롯머신게임 서비스중에 상기 이용자 단말기와 양방향으로 통신하여 질의응답형 광고퀴즈를 제공하는 것을 특징으로 하는 이미지 광고물을 이용한 슬롯머신게임의 인터넷 광고 시스템.

**【청구항 15】**

광고주와의 광고계약의 조건에 따른 여러 종류의 광고이미지를 생성하여 서비스제공자서버에 저장하는 과정과,

이용자가 인터넷망을 통해 상기 서비스제공자서버에 접속하여 디스플레이되는 여러 종류의 광고이미지들 중에서 슬롯머신게임에 이용하고자 하는 특정 광고이미지를 선택하는 과정과,

상기 이용자가 선택한 특정 광고이미지가 광고선택서버에 의해 혼합되어 상기 슬롯머신게임의 초기화면으로 구성되는 과정과,

상기 이용자가 상기 슬롯머신게임의 초기화면상에 디스플레이되는 스피ن버튼을 눌러 슬롯머신 게임을 시작하는 과정으로 이루어지는 것을 특징으로 하는 이미지 광고물을 이용한 슬롯머신게임의 인터넷 광고방법.

**【청구항 16】**

제 15 항에 있어서,

상기 슬롯머신게임의 초기화면은 상기 광고선택서버에 의해 특정 회사의 대표광고이미지와 주 광고이미지가 혼합되어 구성되는 것을 특징으로 하는 이미지 광고물을 이용한 슬롯머신게임의 인터넷 광고방법.

**【청구항 17】**

제 15 항에 있어서,

상기 이용자가 상기 슬롯머신게임을 시작하기 전이나 진행중에 임의로 게임의 승률을 결정하는 과정을 더 포함하는 것을 특징으로 하는 이미지 광고물을 이용한 슬롯머신게임의 인터넷 광고방법.

**【청구항 18】**

제 15 항에 있어서,

상기 슬롯머신게임의 결과 당첨이 된 경우, 상기 이용자에게 일정액의 사이버머니가 지급되어 정산기록되는 과정을 더 포함하는 것을 특징으로 하는 이미지 광고물을 이용한 슬롯머신게임의 인터넷 광고방법.

**【청구항 19】**

제 18 항에 있어서,

상기 이용자에게 일정액의 사이버머니가 지급되어 정산기록된 후, 상기 이용자가 다른 이용자에게 상기 사이버머니를 이체할 것인지의 여부를 결정하여 이체를 하고자 하는 경우, 상기 다른 이용자의 아이디와 이체금액을 입력함으로써 상기 이체금액이 상기 다른 이용자에게 자동이체되는 과정을 더 포함하는 것을 특징으로 하는 이미지 광고물을 이용한 슬롯머신게임의 인터넷 광고방법.

**【청구항 20】**

제 19 항에 있어서,

상기 이용자가 상기 사이버머니를 다른 이용자에게 이체하지 않고 상기 사이버머니로 경품을 구매할 수 있는 경품쇼핑몰 사이트로의 접속 여부를 결정하여 상기 경품쇼핑몰 사이트로 접속하는 경우, 상기 경품쇼핑몰에서 특정상품을 선택하는 과정을 더 포함하는 것을 특징으로 하는 이미지 광고물을 이용한 슬롯머신게임의 인터넷 광고방법.

【청구항 21】

제 20 항에 있어서,

상기 이용자가 상기 특정상품을 선택한 후, 상기 특정상품을 구매할 수 있는 상품권을 수령할 것인지의 여부를 결정하여 상품권으로 수령하고자 하는 경우, 상기 상품권에 관한 정보메시지를 이동통신망을 통해 휴대폰으로 수신하여 상기 특정 상품을 구매할 수 있는 상점의 POS단말기와 근거리통신방식에 의해 상기 특정상품을 수령하는 과정을 더 포함하는 것을 특징으로 하는 이미지 광고물을 이용한 슬롯머신게임의 인터넷 광고방법.

【청구항 22】

제 21 항에 있어서,

상기 이용자가 상기 특정상품을 상기 상품권으로 수령하지 않고 실제 상품으로 수령하고자 하는 경우, 기저장되어 디스플레이되는 본인의 주소지를 확인함으로써 상기 실제 상품이 상기 이용자의 주소지로 자동배송되는 과정을 더 포함하는 것을 특징으로 하는 이미지 광고물을 이용한 슬롯머신게임의 인터넷 광고방법.

【청구항 23】

제 20 항에 있어서,

상기 이용자가 상기 경품쇼핑몰 사이트로 이동하지 않고 게임을 계속해서 진행하고자 하는 경우 새로운 광고이미지의 선택여부를 결정하여 새로운 광고이미지를 선택하는 경우, 상기 슬롯머신게임의 화면이 재구성되는 과정을 더 포함하는 것을 특징으로 하는 이미지 광고물을 이용한 슬롯머신게임의 인터넷 광고방법.

【청구항 24】

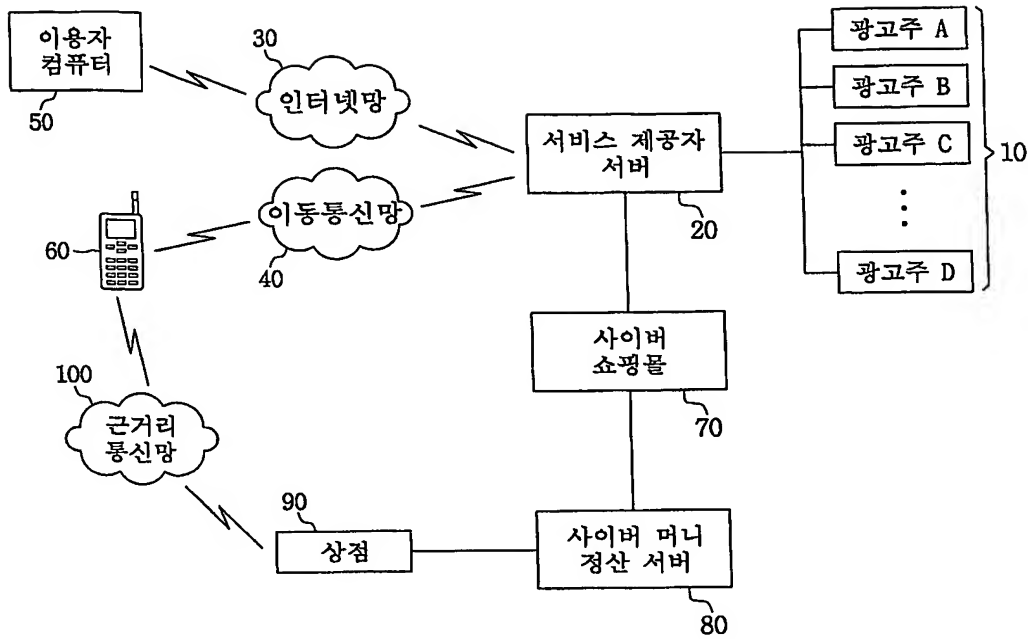
제 23 항에 있어서,

상기 이용자가 상기 새로운 광고이미지를 선택하지 않고 게임을 계속해서 진행하고자 하는 경우, 상기 슬롯머신게임의 초기화면구성으로 다시 게임을 시작하는 과정을 더 포함하는 것을 특징으로 하는 이미지 광고물을 이용한 슬롯머신게임의 인터넷 광고방법.

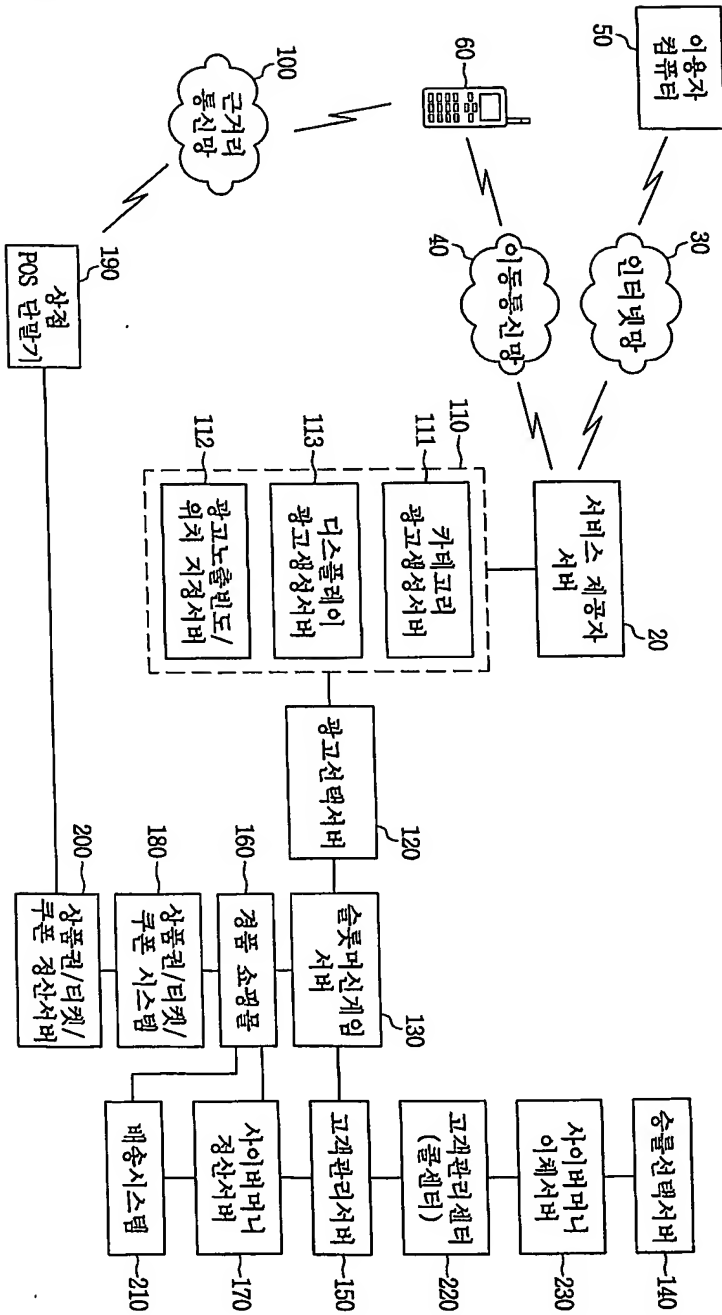


【도면】

【도 1】



【도 2】



【도 3】

ID : 1234567 Amount : 00000 원
1. 맥주 2. 자동차 3. 휴대폰 4. 냉장고 5. 신용카드  <div> <div>경품</div> <div>이체</div> </div>

【도 4】

ID : 01X-XXX-XXXX Amount : 00000 원
1. 맥주 2. 자동차 3. 휴대폰 4. 냉장고 5. 신용카드  <div> <div>경품</div> <div>이체</div> </div>

【도 5】

ID : XXX-XXXX Amount : 00000 원
OB SAMSUNG H  KIA SK KT  <div> <div>경품</div> <div>이체</div> </div>

【도 6】

ID : XXX-XXXX Amount : 00000 원
OB SAMSUNG H SK KT KB*
<input type="radio"/> 경품 <input type="radio"/> 이체

【도 7】

ID : 1234567 Amount : 1000 원
1. 맥 주 OB HITE MILLER BUD CASS KIRIN
<input type="radio"/> 경품 <input type="radio"/> 이체

【도 8】

ID : 1234567 Amount : 1000 원
1. 맥 주 <input type="checkbox"/> OB HITE MILLER BUD CASS KIRIN
<input type="radio"/> 경품 <input type="radio"/> 이체

【도 9】

ID : 1234567	1 GAME : 10원
Amount : 1000 원	
OB LAGER LAGER LAGER	
LAGER LAGER LAGER OB	
LAGER OB LAGER LAGER	
LAGER LAGER OB LAGER	
<input type="radio"/> 경품 <input type="radio"/> 이체 <input type="radio"/> 승률 <input type="radio"/> 스핀	

【도 10】

ID:1234567
Amount : 1080원+10만원=101080원
OB 제공 쇼핑물
(1) 자전거 (2) 카메라 10만 10만
(3) 발레공연 (4) 선그라스 2장 6만 3만
(5) 00백화점 상품권 10만원

【도 11】

ID:1234567
Amount : 990원+100원=1090원
LAGER LAGER LAGER LAGER
OB LAGER LAGER LAGER
LAGER OB OB OB
LAGER LAGER LAGER LAGER
<input type="radio"/> 경품 <input type="radio"/> 이체 <input type="radio"/> 승률 <input type="radio"/> 스핀

【도 12】

ID:1234567
Amount:1080원+0원=1080원
OB LAGER LAGER LAGER
LAGER LAGER OB LAGER
LAGER OB LAGER LAGER
LAGER LAGER LAGER OB
<input type="radio"/> 경품 <input type="radio"/> 이체 <input type="radio"/> 승률 <input type="radio"/> 스핀

【도 13】

ID:1234567
Amount:1080원
LAGER LAGER LAGER LAGER
LAGER LAGER LAGER LAGER
OB OB OB OB
LAGER LAGER LAGER LAGER
<input type="radio"/> 경품 <input type="radio"/> 이체 <input type="radio"/> 승률 <input type="radio"/> 스핀

【도 14】

ID : 1234567
Amount : 1080원+10만원=101080원
<div style="text-align: center; border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 100px; margin: 20px auto;"> <p>축당첨</p> </div> <p>경품 쇼핑물로 가시겠습니까?</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <input type="radio"/> 1:예           <input type="radio"/> 2:아니오         </div>

【도 15】

ID: 1234567 Amount : 1080원+10만원=101080원
(1)게임을 계속하시겠습니까? 1:예 2:아니오
(2)새로운 광고를 선택하시겠습니까? 1:예 2:아니오

【도 16】

ID: 1234567 Amount : 101080원
원하시는 광고형태를 누르세요  (1)카테고리형 광고 메뉴 (2)디스플레이형 광고

【도 17】

ID: 1234567 Amount : 1080원-10만원=1080원
OB 제공 쇼핑몰 회원님께서는 단가 10만원의 카메라를 구매하셨습니다. 제휴 백화점 상품권으로 받으시겠습니까? ① 실물을 받으시겠습니까? ②

1020040000326

출력 일자: 2004/7/1

【도 18】

10만원권  
- 00백화점 -

|||||

저장

【도 19】

ID:1234567  
Amount:1080원

본인 주소지로 수령하시겠습니까?

1:예 2:아니오

【도 20】

ID:1234567  
Amount:1080원

주소지 : 서울시 00구  
00동 00번지

맞으면 1:예

틀리면 : 주소확인할 전화번호  
입력하세요.  
01X-XXX-XXXX



## 【도 21】

ID:1234567 Amount : 1080원-10만원=1080원
보내시고자 하는 분의 전화번호를 입력하세요 <div>01X-XXX-XXXX</div> 감사합니다
(1)게임을 계속하시겠습니까? <div>1:예</div> <div>2:아니오</div>
(2)새로운 광고를 선택하시 겠습니까? <div>1:예</div> <div>2:아니오</div>

## 【도 22】

ID:1234567 Amount:101080원
받으실 분의 ID (전화번호)를 입력하세요 0XX-XXX-XXXX 금액은 100000원

## 【도 23】

ID:1234567 Amount : 1080원-10만원=1080원
0XX-XXX-XXXX로 100000원 이체 완료  게임 종료하시겠습니까? <div>1:예</div> <div>2:아니오</div>

슬롯머신 광고게임  
사이버머니 이체  
보낸분 : 01X-XXX-XXXX  
금액 : 100000원

슬롯머신 광고게임  
사이버머니 이체  
보낸분 : 01X-XXX-XXXX  
금액 : 100000원  
귀하의 ID : 01X-XXX-XXXX

## 접속확인

ID:1234567      1 GAME : 100원  
Amount:1000원

승률을 정하세요

	Low High									
승률 :	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
게임비용:	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

**확 인**

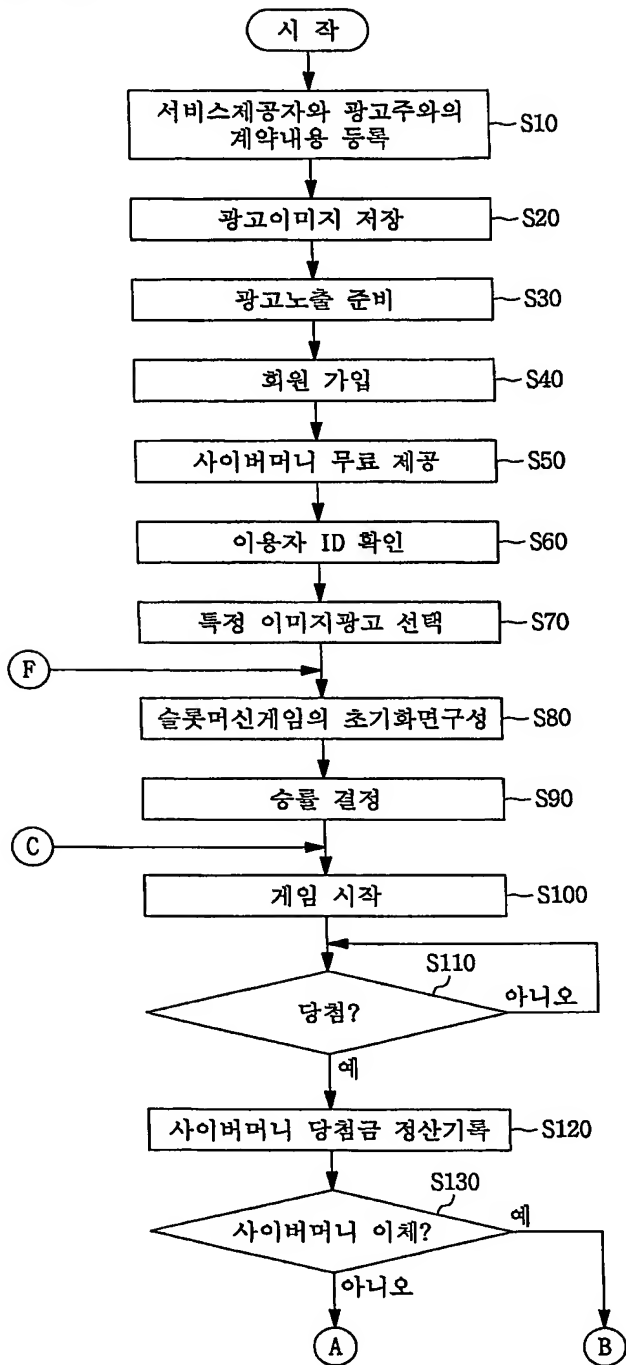
1020040000326

출력 일자: 2004/7/1

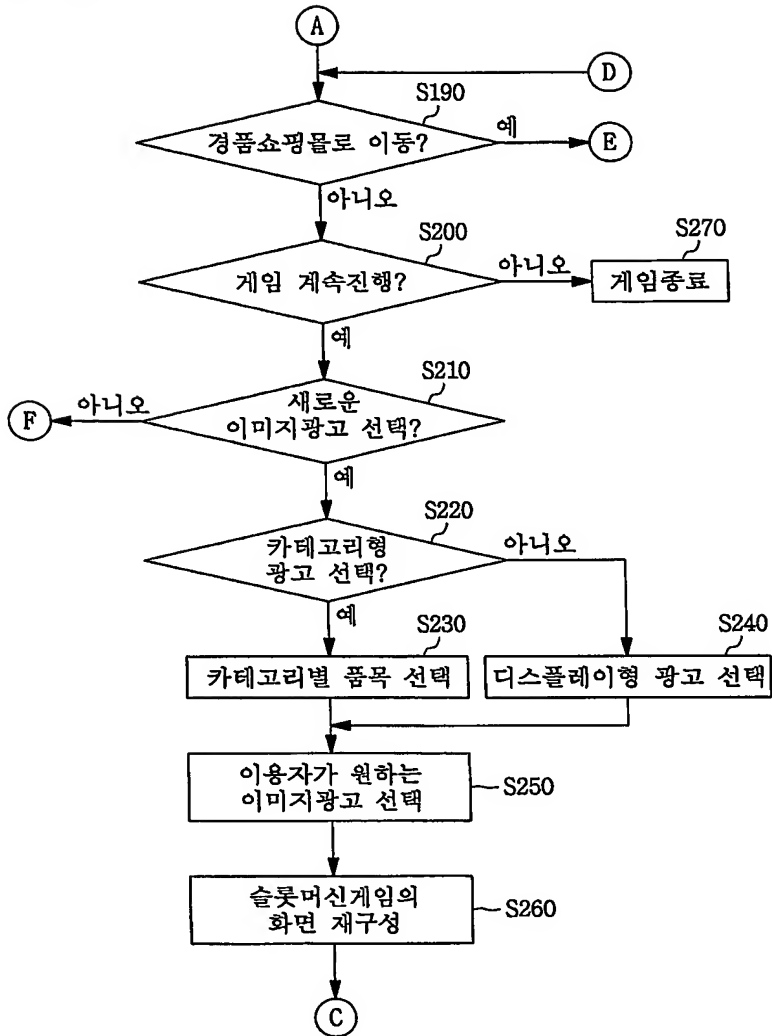
【도 27】

ID : 1234567
<div>축당첨</div> <p>경품 쇼핑물로 가시겠습니까?</p> <div>1:예    2:아니오</div>

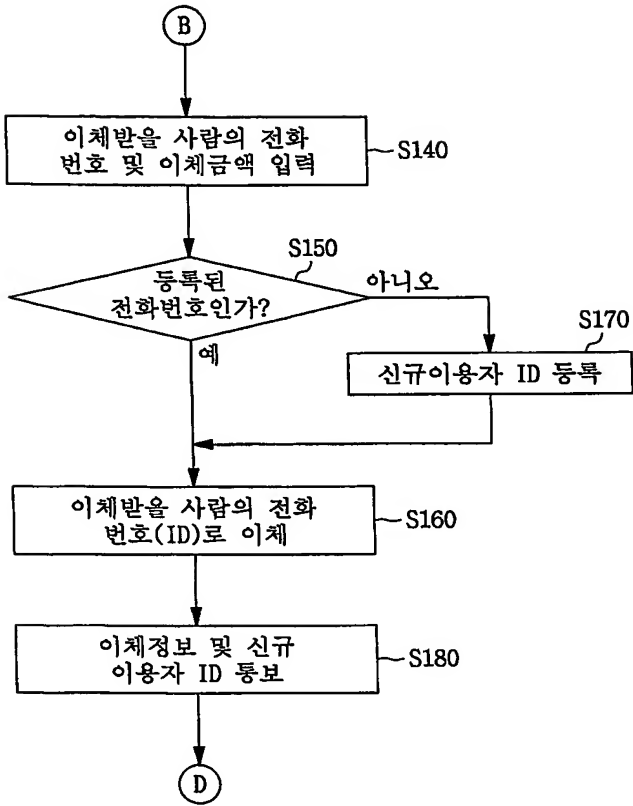
【도 28】



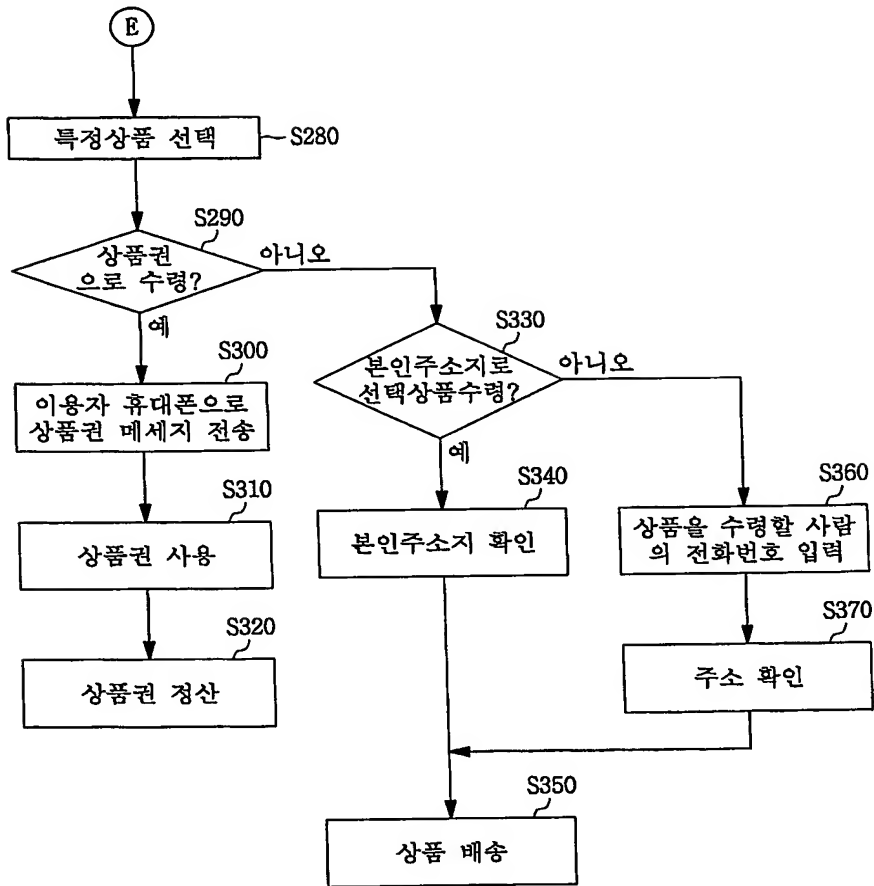
【도 29】



【도 30】



【도 31】



**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning  
Operations and is not part of the Official Record**

**BEST AVAILABLE IMAGES**

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

☐ **BLACK BORDERS**

☐ **IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES**

☒ **FADED TEXT OR DRAWING**

☒ **BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING**

☐ **SKEWED/SLANTED IMAGES**

☐ **COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS**

☐ **GRAY SCALE DOCUMENTS**

☒ **LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT**

☐ **REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY**

☐ **OTHER:** \_\_\_\_\_

**IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.**

**As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.**